

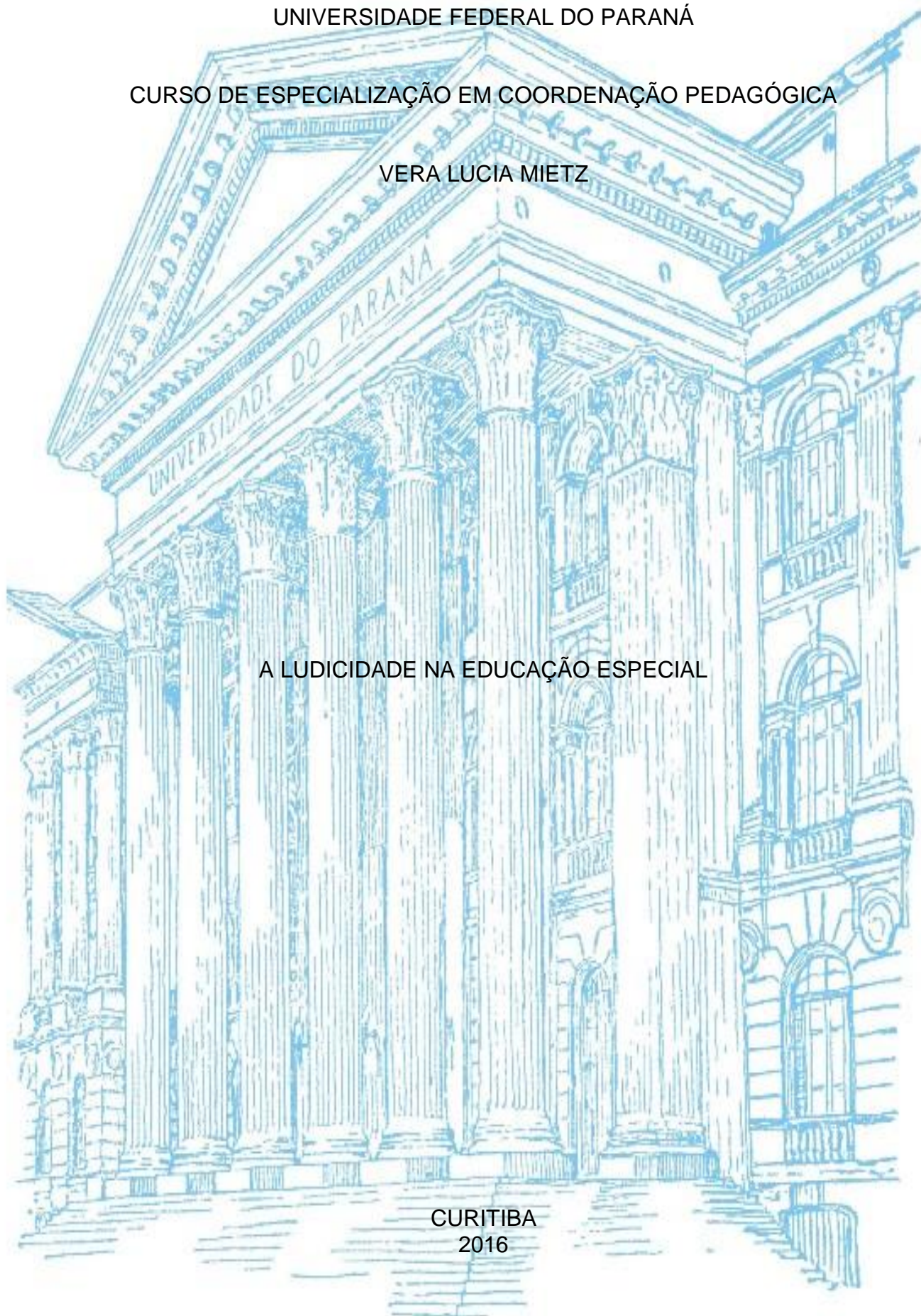
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM COORDENAÇÃO PEDAGÓGICA

VERA LUCIA MIETZ

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

CURITIBA
2016



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM COORDENAÇÃO PEDAGÓGICA

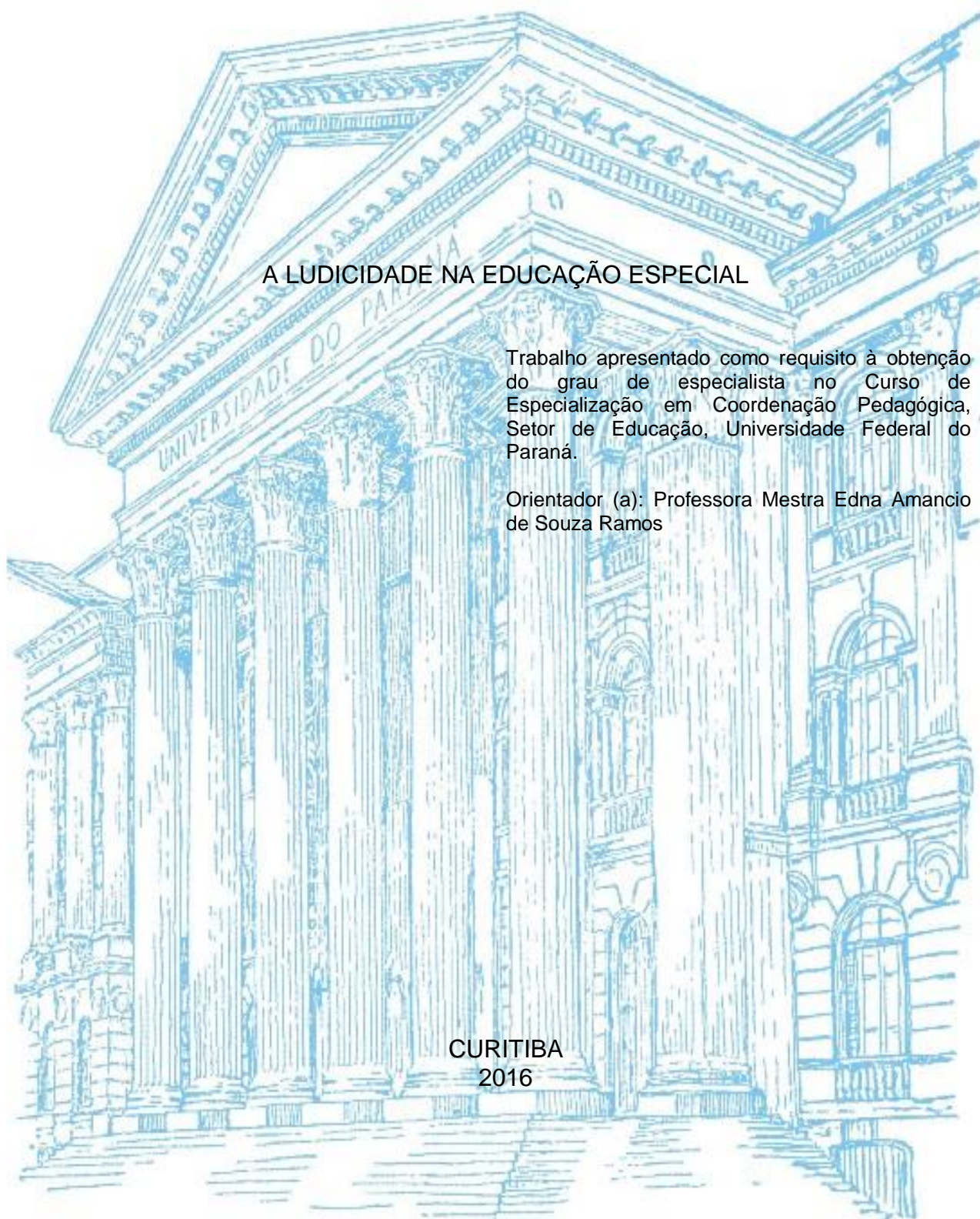
VERA LUCIA MIETZ

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

Trabalho apresentado como requisito à obtenção do grau de especialista no Curso de Especialização em Coordenação Pedagógica, Setor de Educação, Universidade Federal do Paraná.

Orientador (a): Professora Mestra Edna Amancio de Souza Ramos

CURITIBA
2016



LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

Vera Lucia Mietz ¹

RESUMO

O presente texto é resultado de uma pesquisa bibliográfica, que apresenta a discussão sobre o papel da ludicidade na escola inclusiva. Percebe-se, através do estudo, que a visão de vários pensadores sobre o tema, é positiva e, que é possível desenvolver um trabalho que vise à importância do lúdico nessa escola. Esse trabalho só será efetivado com mudanças no modo de ver e pensar dos professores, alunos e familiares. Dessa forma, há a necessidade de serem feitas adaptações para receber esses alunos. Os estudos bibliográficos que norteiam o referido tema, indicando sobre como trabalhar de forma lúdica no contexto da escola inclusiva. Assim sendo, eles vem ao encontro das entrevistas realizadas, em uma parte do estudo, com profissionais e pais que estão inseridos na realidade que envolve, diretamente, a escola inclusa. Pode-se salientar ainda, que a pesquisa mostra que a ludicidade é um desafio e que os educadores podem, e devem, ousar em sala de aula, criando oportunidades reais de ensinar e aprender, sem jamais esquecer da importância de um embasamento teórico que influenciará na realidade que envolve a inclusão de alunos com deficiência intelectual e/ou múltiplas.

Palavras – chaves: Inclusão, deficiência intelectual/múltipla; atividade lúdica.

*Artigo produzido pela aluna Vera Lucia Mietz do Curso de Especialização em Coordenação Pedagógica, na modalidade EaD, pela Universidade Federal do Paraná, sob orientação da professora Edna Amancio de Souza Ramos. E-mail: veramietz@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente texto é resultado do trabalho de conclusão do Curso de Especialização em Coordenação Pedagógica da Universidade Federal do Paraná e trata da importância da atividade lúdica para o favorecimento da inclusão escolar e o desenvolvimento dos alunos inclusos com deficiência intelectual e/ou múltiplas na escola básica. A experiência da autora, primeiro como professora e depois como coordenadora pedagógica numa escola inclusiva, foram os disparadores da pesquisa na sua realidade.

Educar significa propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades de toda criança, de suas relações interpessoais, de ser e estar com os outros em atitude básica de aceitação, respeito e confiança, o acesso aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (BRASIL, 1988). Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças inclusas. Entende-se, que o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando a elas uma aprendizagem prazerosa, diferenciada, trazendo bons resultados, tanto para o professor com sua metodologia, quanto para o aluno e seu aprendizado.

A partir destas ideias é que este trabalho se materializa em uma pesquisa bibliográfica sobre o tema: A Ludicidade na Educação Especial. No que concerne aos procedimentos, foram entrevistados: um professor, um pai e um coordenador pedagógico com perguntas abertas a fim de identificar a compreensão destes atores frente ao tema, analisando suas respostas à luz da teoria estudada neste texto.

Após o levantamento dos dados, houve a edificação das respostas de forma descritiva. Teve-se ainda a descrição das perguntas, as quais trouxeram respostas as indagações feitas e também foram analisadas conforme literatura existente.

Entende-se que desde muito cedo o brincar faz parte na vida da criança, por serem considerados meios de compreender e intervir diretamente nos processos cognitivos. Quando brinca, a criança explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, construindo a compreensão da realidade na qual está inserida e que se amplia à medida que estabelece processos de abstração. O jogo é reconhecido como meio

de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, possibilitando a aprendizagem (KISHIMOTO, 1997).

O trabalho pedagógico é um compromisso no qual o educador vivencia experiências novas e únicas durante todo o processo ensino-aprendizagem, através de atividades lúdicas, com significados importantes tanto quando ensina, quanto no aprendizado dos alunos inclusos. Portanto, percebe-se que o brincar no ambiente educacional é instrumento de ilustração prática complementando a teoria, muito enriquecedor, ofertando nos espaços o respeito às regras, a clareza de comunicação, o fortalecimento do vínculo afetivo entre o grupo que se articulam entre si.

Nesse contexto é possível compreender que a proposta lúdica quando centrada no brincar em um espaço educativo, articula a convivência com as diferenças e que cada momento é único, cheio de mistérios, encantamentos, conquistas e desafios imensuráveis.

Quando a escola tem professores que se interessam por um ensino de qualidade, ficam visíveis os bons resultados.

Dessa forma, pode-se concluir que a ludicidade, ao ser inserida na escola, possibilitará grande avanços na inserção de alunos inclusos, bem como a melhoria na qualidade do ensino ofertado e suas adequações no contexto escolar.

2. O DIREITO AO ATENDIMENTO NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

A Constituição Federal de 1988 promove a inclusão de pessoas com deficiência na rede regular de ensino, assegurando-lhes o direito à educação da mesma forma como todo cidadão. Em muitas escolas brasileiras, esse tipo de atendimento, para os alunos com necessidades educativas especiais, embora garantidos por lei, não é oferecido devido à falta de recursos pedagógicos e a falta de acessibilidade na rede regular de ensino.

A Conferência Mundial sobre Necessidades Educativas Especiais, organizada pelo Governo da Espanha em cooperação com a UNESCO, resultou na Declaração de Salamanca (1994) que é um dos documentos mais importantes sobre a questão da inclusão escolar. Essa declaração aborda os Princípios, a Política e a Prática em Educação Especial. Foi elaborada a partir da Declaração Mundial de Educação para Todos (1990) e introduziu a questão do atendimento especial nas

escolas regulares para as crianças com necessidades educativas especiais, tendo como um de seus pressupostos:

O princípio fundamental das escolas inclusivas consiste em que todos os alunos aprendem juntos, sempre que possível, independentemente das dificuldades e das diferenças que apresentem. As escolas devem reconhecer e satisfazer as necessidades diversas dos seus alunos adaptando-se aos vários estilos e ritmos de aprendizagem, garantindo um bom nível de educação para todo, através dos currículos adequados, de uma boa organização escolar, de estratégias pedagógicas, de utilização de recursos e de uma cooperação com as várias comunidades. (DECLARAÇÃO DE SALAMANCA, 1994, p.11).

A Declaração de Salamanca defende que todos os alunos precisam estar na escola e precisam ainda ser respeitados em seus ritmos de aprendizagem, apresentando deficiência ou não. Ela valoriza o trabalho escolar e as relações estabelecidas entre os alunos. Discute sobre a atenção educacional que deve ser prestada aos alunos com necessidades educativas especiais, enfatizando que todas as crianças, independentemente de suas características, têm direito à educação e devem ser reconhecidas as suas necessidades para a promoção de sua aprendizagem. Sugere que todos os alunos precisam estar na escola, tendo ou não deficiência, e a escola precisa tomar atitudes para receber esses alunos, sendo que uma delas é construir adaptações estruturais, assim como curriculares.

Essas adaptações favorecerão uma ação docente que visa à promoção e o desenvolvimento de todos os alunos, com necessidades educativas especiais ou não. A escola deve repensar o seu papel, modificar os critérios de avaliação, atividades, elaborando e atualizando o seu Projeto Político Pedagógico sempre que for necessário, deve ser criativa, inovadora, flexível para contemplar a sua ação enquanto escola inclusiva.

Destacar a função do brincar na socialização do desenvolvimento de todas as crianças na escola, além de ser um meio facilitador da inclusão de crianças com deficiências intelectual e múltiplas no ambiente escolar, pode também garantir seus direitos de igualdade. Na atual Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) nº 9.394/96, a educação especial aparece em um capítulo específico, que reforça a obrigatoriedade de educação e estende a oferta de educação especial à faixa etária de zero a seis anos, dando o direito a todos de terem o acesso à escola.

2.1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

As crianças com deficiência intelectual e múltiplas, por vezes, são vistas como incapazes de obter aprendizagens formais e seu acompanhamento está relacionado às suas dificuldades, sendo considerados sem inteligência, submetidos a métodos automatizados. Segundo D'Antino

Na educação ainda se reflete a ideologia político-social de qualquer sociedade, há de se tentar compreender a educação especial que hoje temos de conformidade com a sociedade em que vivemos. Sociedade essa que tende a excluir as minorias e delas esperar sempre muito pouco. (...) Sabe-se que a ideia de isolar e segregar está presente em muitos que pensam na educação dos portadores de deficiência mental, por considerar que sua plena integração social jamais se consolidará numa sociedade competitiva que preconiza o desempenho, a produtividade, a vigor, a beleza, etc. (D'ANTINO, 1997, p. 102):

Para (SANTOS, 2010) a integração do indivíduo com deficiência dependerá das relações dialéticas com o seu grupo de vivência. É necessário que haja aceitação da deficiência, pois ela é um aspecto que faz parte de sua vida, devendo ser valorizado e considerado importante. Os alunos com deficiência intelectual e/ou múltipla apresentam um ritmo lento de aprendizagem e dificuldades de abstração, por esta característica, é preciso que as propostas pedagógicas sejam adequadas às suas condições. O ensino desses alunos deve partir de atividades concretas, lúdicas, diversificadas, despertando o interesse e a motivação para aprender, deve ser considerado o caráter dispersivo que eles demonstram, selecionando atividades de curta duração, visando o tempo de acordo com suas possibilidades, buscando a progressão da aprendizagem.

(ANTUNES, 2000) afirma que no contexto escolar o fato de explorar os jogos enquanto atividade lúdica pode vir a ser um estímulo para a mudança da prática em sala de aula. A criança com deficiência intelectual e/ou múltipla mesmo que seja capaz de atingir um pensamento lógico, necessita de um mediador facilitando a relação com o outro, baseada no respeito e reciprocidade, podendo observar as condições que mudaram na situação presente e compará-la com as anteriores. Dessa forma, o trabalho se realizará com êxito, através de atividades lúdicas, onde contribuirá para a melhoria do ensino e a formação do educando. Para aprender, a criança com necessidades especiais precisa de obstáculos significativos e adequados, ao que Santos diz:

A atividade lúdica através de jogos é necessária e serve de estímulo para a interação, para o desenvolvimento ajudando na autoestima dos educandos, oportunizando uma aprendizagem prazerosa e significativa. Os educadores precisam ampliar seus conhecimentos a respeito do lúdico para que estes possam dar uma aula mais dinâmica e prazerosa. (SANTOS, 2003, p. 34)

Brincar é mais do que uma atividade sem consequência no cotidiano da criança, é algo inerente ao ser humano. Em se tratando de crianças com deficiências intelectuais e múltiplas é necessário assumir as diferenças de cada um favorecendo seu desenvolvimento e respondendo às suas necessidades no processo educacional.

Pode-se afirmar que a aprendizagem dos alunos com deficiência intelectual e/ou múltipla é mais lenta, pois eles tem maior dificuldades na compreensão de conceitos abstratos e os jogos, portanto, as brincadeiras e o brinquedo entram fazendo parte da aprendizagem desses alunos, a brincadeira faz parte da história da humanidade desde o início. Huizinga reforça esse conceito quando diz que:

O jogo constitui umas das principais bases da civilização. Na sociedade primitiva verifica-se a presença do jogo. Tal qual nas crianças e nos animais e desde a origem, nele verificam-se todas as características lúdicas: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo. (HUIZINGA, 1971, p.21)

Pode-se dizer que o jogo faz parte do desenvolvimento do ser humano e brincar é uma atividade necessária para criança na sua formação. Segundo Kishimoto:

Se o jogo se remete ao natural, universal e biológico, ele é necessário para a espécie, no treino de instintos herdados. Dessa forma, Groos retoma o jogo enquanto ação espontânea, natural (influencia biológica), prazerosa e livre (influencia psicológica), e já antecipa sua relação com a educação (treino de instintos) (KISHIMOTO 2008, p. 31).

O lúdico também pode ser um excelente recurso pedagógico, reconhece-se seu enorme potencial de aprendizagem e sua importância para o desenvolvimento cognitivo, da linguagem e para a socialização do educando. Na sala de aula a brincadeira deve ser planejada, conduzida e monitorada. A ação do educador é fundamental. Lima diz que:

A questão que se impõe os professores ao preparar são as necessidades de cada um e não a idade ou série que se encontram. Conteúdos podem se

transformar em instrumento do aprender e do desenvolvimento cognitivo, não objetivos em si mesmo. (LIMA, 2005, p,70)

O professor estrutura o campo das brincadeiras por meio da seleção e oferta de objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, do arranjo dos espaços e do tempo para brincar, a fim de que o aluno alcance os objetivos de aprendizagem predeterminados, sem limitar sua espontaneidade e imaginação. Conforme Dohme:

Uma modificação no objetivo, um aumento ou diminuição das regras influenciará no desenrolar do jogo e conseqüentemente, no tempo que se desenvolve. Isso influenciará na motivação em que as crianças participam dele. Mediante a aplicação e observação dessas variações, o educador irá encontrar o ritmo certo. (DHOME, 2011, p, 27)

Assim, entende-se que as chances de se chegar a um resultado melhor aumentam. Pois quando é ensinado de forma lúdica, é possível aprender com significados importantes na vida de uma criança e, ainda mais, se ela for uma criança inclusa.

2.2 O TRABALHO PEDAGÓGICO COM O LÚDICO

Quando se fala em inclusão deve-se falar sobre a melhor forma de receber uma clientela muito especial que merece aprender e interagir de forma igualitária. Por isso, a escola deve fazer do recinto educacional um lugar onde seja possível que isso aconteça.

A brincadeira é prazerosa para toda criança e integra os alunos com necessidades educativas especiais no contexto escolar, tornando o ambiente escolar saudável, lúdico e divertido, propício para a inclusão. Santos comenta que:

[...] ao trabalhar com jogos e brincadeiras, o educador não está apenas ensinando conteúdos conceituais, está também educando as pessoas integralmente, tornando-as mais humanas através do desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. (SANTOS, 2010, p. 22)

O conhecimento é adquirido pela criação de relações e, não por exposição a fatos e conceitos isolados, é através da atividade lúdica que a criança o faz. A participação da criança na natureza lúdica e prazerosa fornece dados relevantes de agir, enquanto educadores. O brinquedo encoraja a criança a reconhecer as limitações do elemento competitivo. O ser humano nasce com o espírito para brincar. Jogos ou divertimento, sem orientação de um animador consciente, ao invés

de educar ou proporcionar alegria sadia entre as crianças, podem estimular a delinquência infantil e juvenil. (ANDRADE, 2013) considera que o jogo pode vir a ser um instrumento pedagógico que possa resgatar o sentido educativo de construção de conhecimento pautado na descoberta, na inovação e no prazer.

Ao brincar, a criança tem a oportunidade de relacionar-se, pois ao participar de uma brincadeira se socializa. É importante que a criança descubra e construa por si mesma os significados por meio de jogos e brincadeiras. O educador deve proporcionar um ambiente acolhedor, objetos e recursos que ofereçam situações desafiadoras, motivando perguntas e respostas, estimulando a criatividade e a descoberta de acordo com a necessidade de cada um através de uma aprendizagem significativa. (TELES, 1997) afirma que brincando a criança explora o mundo, constrói seu saber, aprende respeitar o outro, desenvolve o sentimento de grupo, ativa a imaginação e se auto realiza.

A utilização de brinquedos e jogos em salas de aula visa criar situações de brincadeira, algo que nem sempre foi aceito. Brincar é fonte de lazer e também é fonte de conhecimento, o que nos leva a considerar o brincar como parte integrante da atividade educativa (KISHIMOTO, 2008).

Ao associar-se o jogo à prática pedagógica surgiu a noção de jogo educativo. Atualmente as divergências a respeito do jogo educativo relacionam-se à presença de duas funções:

Função Lúdica: o jogo é capaz de proporcionar diversão, prazer, lazer, alegria. Santos, afirma:

Na metodologia lúdico-vivencial, a classificação precisa ser abrangente, para que a seção dos jogos atinjam todas as áreas do desenvolvimento e aprendizagem, isto é, todas as dimensões humanas, para atender todas as exigências do ser integral, holístico (SANTOS. 2010, p. 28)

Função Educativa: através do jogo pode-se ensinar algo que complete o indivíduo. Santos, afirma que:

O jogo com intencionalidade educativa, parte do princípio de que a educação deve ser integral (holística) a partir da aprendizagem significativa e do desenvolvimento das capacidades, das habilidades, das competências[...] a escola tem por missão viabilizar um ensino que envolva as cinco dimensões do ser humano: aprender a conhecer (conhecimento científico), aprender a fazer (conhecimento prático), aprender a ser (autoconhecimento), aprender a conviver (conhecimento com o outro) e aprender a preservar (conhecimento cultural) de modo que a potencialidades criativas sejam acionadas (SANTOS, 2010, p. 28).

A função do jogo educativo é equilibrar essas duas funções. O jogo, que apresenta natureza livre, parece que não se compatibiliza com a busca de resultados, normalmente verificados nos processos educativos, o que é chamado de paradoxo do jogo educativo, por alguns filósofos e teóricos. Pode-se dizer que todo jogo é educativo em sua essência e em qualquer tipo de jogo que a criança participe a criança sempre se educa (KISHIMOTO, 2008).

O jogo traz consigo vários outros benefícios importantes, como estimular a aprendizagem pelo erro e a capacidade de resolução de problemas. Além disso, possibilita o aprendizado moral, inserindo a criança em um grupo social e familiarizando-a na convivência com regras. Estimulam-se também a reflexão, o interesse, a descoberta, entre outros.

Sabe-se que jogo na escola traz muitos benefícios para seus alunos e o desenvolvimento completo do corpo e da mente por inteiro. Por isso, na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade que dela resulta, mas a própria ação, momentos de fantasia que são transformados em realidade, momentos de percepção, de conhecimentos, momentos de vida. Uma relação educativa que pressupõe o conhecimento de sentimentos próprios e alheios que requerem do educador uma atenção mais profunda e um interesse em querer conhecer melhor seu aluno (ALMEIDA, 2006). O envolvimento afetivo e também o cognitivo de todo o processo de criatividade que envolve o sujeito-ser-criança está presente no jogo.

3. A LUDICIDADE NA ESCOLA

Esta pesquisa foi realizada por meio de entrevistas, especificamente, com uma professora, com uma mãe e uma coordenadora pedagógica com perguntas abertas a fim de identificar a compreensão destes atores frente ao tema, bem como a revisão bibliográfica que fundamenta o lúdico na educação inclusiva. Foram questionados assuntos sobre a ludicidade na escola, principalmente em tratando-se de alunos inclusos.

As respostas foram agrupadas levando em consideração o tema da ludicidade no processo de inclusão dos alunos especiais. Os entrevistados serão identificados como: professora, mãe e coordenadora.

Com relação à visão da professora sobre como são realizadas atividades lúdicas na rotina de sua prática

Quase sempre planejo atividades lúdicas, como músicas e jogos nos principais acontecimentos. Geralmente uso jogos no final da aula, o objetivo é inserir a igualdade na turma porque nessa hora todos interagem de igual para igual e a socialização entre os alunos é melhor do que a oferta de conteúdos no quadro de giz. (ENTREVISTA PROFESSORA)

A professora relata a felicidade em ver os resultados de seu trabalho diretamente na turma:

Atividade lúdica é aquela que foge da exigência formal, eu ensino de uma forma mais divertida e o mais importante, é que os alunos gostam muito e aprendem mais rápido, inclusive os dois inclusos que respondem e interagem nas brincadeiras e nos jogos (ENTREVISTA PROFESSORA).

É possível ainda perceber que a professora entrevistada fala da importância de planejar as aulas e sobre as adaptações nas atividades a serem aplicadas. (ANTUNES 2002), faz justamente esta alerta de nunca se usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcando por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos.

No tocante ao comportamento da turma a professora comenta:

O comportamento da turma é muito legal, pois lá percebo o espírito de lideranças, de competitividade e de companheirismo, pois todos ajudam os colegas inclusos. Mas para isso é necessário planejar e organizar tudo com muita cautela (ENTREVISTA PROFESSORA).

Ao planejar as atividades com jogos, o professor precisa ter em mente o que pretende para sua turma. Os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento (ANTUNES, 2002).

Por tratar-se de ação educativa, o professor deve organizar atividades que estimulem a auto estrutura do aluno. Desta maneira, é que a atividade possibilitará tanto a formação do aluno como a do professor que, atento, aos erros e acertos dos alunos, poderá buscar o aprimoramento do seu trabalho pedagógico (KISHIMOTO 1997).

Quanto à coordenadora pedagógica sobre a ludicidade, respondendo à indagação: Através de atividades lúdicas é possível melhorar o ensino/aprendizagem dos alunos especiais?

Percebemos que nas turmas onde os professores trabalham com jogos, tem um diferencial, de domínio de turma, de aprendizado e de resultados

melhores no desenvolvimento dos alunos. (ENTREVISTA COORDENADORA PEDAGÓGICA)

Com relação ao valor educativo do jogo, a resposta da coordenadora pedagógica vem ao encontro à afirmação de Kishimoto que declara:

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. Ao utilizar, de modo metafórico, a forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou um espaço definitivo na educação infantil (KISHIMOTO 1997, p.37-38).

Percebe-se que o jogo seria uma abertura da realidade para um espaço que exige: tempo determinado, regras próprias e fins específicos (DHOME, 2011) além disso, contribui para deixar o espaço da escola mais agradável e do interesse coletivo com ricos propósitos para a aprendizagem.

E quanto à relação escola e família é importante saber qual é a opinião dos pais e a relação entre eles e seus filhos. O reconhecimento da importância da família para o processo de inclusão (LDBEN Lei n. 9.394/96), um marco para a educação brasileira.

As respostas dadas pela mãe de um aluno incluso exemplificam sua visão sobre a ludicidade frente ao processo de ensino/aprendizagem.

Questionada se brincava com seu filho, a resposta da mãe trouxe uma constatação que é comum, aos dias atuais, a falta de tempo dos pais para acompanhar o desenvolvimento das crianças quando a mãe diz:

Nunca tenho muito tempo, o trabalho me suga bastante. (ENTREVISTA MÃE)

Quando perguntada se acompanha seu filho e o seu desenvolvimento escolar, percebe-se uma crítica à forma como se é trabalhado, visando talvez uma fuga das reais responsabilidades de um pai frente seu filho:

Eu costumo ver os cadernos, às vezes não entendo porque não tem nada escrito. Sempre que sou chamada, vou às reuniões. (ENTREVISTA MÃE)

Sobre atividades lúdicas na aprendizagem do filho foi questionada se acha que ele aprende com brincadeiras e se percebe que a professora trabalha com brincadeiras e o que pensa sobre isso:

Achava que brincadeiras eram só brincadeiras. Confesso que ao ver a professora brincando com os alunos, penso que está matando tempo. Nunca vi como atividade escolar. Pode ser um erro meu, mas é assim que eu penso. Nunca pensei que brincadeira ensinasse a ler e escrever, nem que aprende. (ENTREVISTA MÃE)

Mesmo sendo de responsabilidade da família a educação dos filhos, ainda não se vê o brincar como uma forma de ensinar.

Após análise das respostas evidenciou-se o ponto de vista de cada entrevistado, percebeu-se também, que ainda cabe a escola a responsabilidade de ensinar e, no ponto de vista dessa mãe, o brincar não é ensinar. Em contrapartida, a escola, mesmo com algumas dificuldades, vem buscando novos meios para deixar o ensino melhor.

A criança que não consegue bons resultados na sala de aula já vem de casa com problemas de ajustamento e insegurança, encontrando nos jogos um meio para a satisfação das suas necessidades emocionais. Entregando-se ao jogo com naturalidade, expressando as suas alegrias e temores, sem restrições artificiais. Segundo Perrenoud:

Quando as crianças de origem popular que frequentam uma sala de aula ativa contam sua jornada na escola, seus pais podem ter a impressão que os filhos brincam o dia inteiro, que não se exige deles nenhum esforço, que não se impõe a eles nenhum limite e, portanto, que não aprendem nada. A escola em que se aprende brincando, em que a aquisição dos conhecimentos não é sinônimo de sofrimento, de esforço e de competição, é uma escola que, geralmente, a geração dos pais não a conheceu. Para aqueles que não estão familiarizados com as psicologias da moda, para aqueles cuja experiência do trabalho escolar e profissional torna pouco compreensível e mesmo, incompreensível à ideia de que é possível aprender brincando, as novas pedagogias parecem pouco sérias. Sabe-se, em todas as classes sociais, que ela sem dúvida pretende tornar as crianças mais felizes, fazer com que elas vão à escola sem angústia. (PERRENOUD, 2000 p. 129)

É importante ressaltar que a educação não se limita apenas no repasse de conteúdos, sendo necessário ajudar o discente a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade, oferecendo a eles várias ferramentas para que possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão do mundo e com as circunstâncias. A partir dessa concepção, a afirmação

vem ao encontro com (SANTOS, 2003) que afirma que quanto mais a criança vivenciar sua ludicidade, maior será a chance à aprender de forma prazerosa.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entende-se que desde muito cedo o brincar faz parte da vida da criança, por ser considerado meio de compreender e intervir diretamente nos processos cognitivos. Quando brinca, a criança explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, construindo a compreensão da realidade na qual está inserida e que se amplia à medida que estabelece processos de abstração. O jogo é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, possibilitando a aprendizagem (KISHIMOTO, 1997).

O trabalho pedagógico é um compromisso no qual o educador vivencia experiências novas e únicas durante todo o processo ensino-aprendizagem, através de atividades lúdicas, com significados importantes tanto quando ensina, quanto no aprendizado dos alunos inclusos. Portanto, percebe-se que o brincar no ambiente educacional é instrumento de ilustração prática complementando a teoria, muito enriquecedor, ofertando nos espaços o respeito às regras, a clareza de comunicação, o fortalecimento do vínculo afetivo entre o grupo que se articulam entre si.

Nesse contexto é possível compreender que a proposta lúdica, quando centrada no brincar em um espaço educativo, articula a convivência com as diferenças e que cada momento é único, cheio de mistérios, encantamentos, conquistas e desafios imensuráveis.

Depois de concluídas as entrevistas, e apreciados os estudos dos vários pensadores e de seus conceitos lógicos no processo educativo, retratando ao tema sobre ludicidade na educação especial, através da pesquisa bibliográfica, fica evidente que há muito o que se fazer para que a inclusão aconteça. A ludicidade, ainda que um desafio, precisa ser inserida por todos os professores no contexto escolar, de modo claro, planejado, com embasamento teórico, conhecimento de causa, envolvimento da família e toda sociedade. Isso dar-se-á através de recursos e materiais acessíveis para que seja possível a implementação de práticas inclusivas. Ressalta-se que é possível melhorar o ensino aprendizagem de alunos inclusos com oportunidades que levam ao conhecimento de forma prazerosa.

Durante o período da pesquisa foi possível perceber, através do estudo bibliográfico, o quão importante é a ludicidade no âmbito escolar, especificamente na inclusão de alunos com algum tipo de deficiência.

Quando a escola tem professores que se interessam por um ensino de qualidade, os bons resultados ficam visíveis. Esta pesquisa incita a continuar estudando o papel fundamental da ludicidade e sua contribuição no contexto escolar de alunos inclusos.

5. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. **Ludicidade como Instrumento Pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br>, acesso em 20/05/2016.

ANDRADE, Simeir S. **O lúdico na vida e na escola: Desafios metodológicos**. Curitiba: Appris, 2013.

ANTUNES, Celso. **O jogo e o brinquedo na escola**. In SANTOS. Santa Marli Pires dos(Org.). **Brinquedoteca: a criança, o brinquedo e o lúdico**. Petropolis: Vozes, 2000, p.37-42.

_____, Celso. **Novas Maneiras de Ensinar- Novas formas de Aprender**. Rio de Janeiro: Artmed, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. Lei Nº. 7.853, de 24 de outubro de 1989.

_____. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº 9.394/ 1996.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. Política Nacional de Educação Especial. Brasília: Brasília: UNESCO, 1994.

D'ANTINO, Maria Eloisa F. **A questão da integração do aluno com deficiência mental na escola regular**. In: MANTOVAN, M.T.E. A integração de pessoas com deficiência. São Paulo: Memom: SENAC, 1997.

DECLARAÇÃO DE SALAMANCA

<http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/salamanca.pdf>, acesso em 01/04/2016

DOHME, Vania. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Petrópolis: Vozes, 2011.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens. O jogo como elemento da cultura**. Trad.: João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1971.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1997

_____, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2008.

LIMA, Elvira. **O exercício da autonomia**. In: **Coleção Memória da Pedagogia**, Rio de Janeiro: Ediouro; São Paulo: Segmento-Duetto, v, 3, n.3, p. 70, 2005.

PERRENOUD, Philippe. **10 novas competências para ensinar**. São Paulo: Artmed, 2000.

SANTOS, Maria Nilza M. **A brinquedoteca na escola e sua importante função para a educação Infantil**. 2003/2004. Disponível em: <http://www.faculdadecomunitaria.edu.br/programasinst/Revistas/revistas2006/pdf_pos/pag30.pdf> . Acesso em: 25/03/2016

SANTOS, Santa Marli P. dos. **O BRINCAR NA ESCOLA: Ludico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas**, Rio de Janeiro, Vozes, 2010.

TELES, Maria Luiza S. **Socorro! É proibido brincar!** Petrópolis: Vozes, 1997.